



## [Événement] Hackathon - Le numérique au service de l'éducation inclusive

**Hackathon**  
Le numérique au service de l'éducation inclusive

Les 27 et 28 mai 2021

En ligne via l'application Teams  
Inscription gratuite sur [inshea.fr](https://inshea.fr)



**Hackathon**

### « Accessibilité numérique, apprentissages et enseignement aux élèves à besoins éducatifs particuliers »

Dans le cadre des activités de la [Chaire « Handicap, éducation et numérique »](#) [1] et de l'[Observatoire des ressources numériques adaptées](#) [2], l'INSHEA a organisé les 27 et 28 mai 2021, avec le soutien de Microsoft France, un hackathon sur la thématique : « **Accessibilité numérique, apprentissages et enseignement aux élèves à besoins éducatifs particuliers** ».

Deux jours pour faire émerger des projets et faire progresser l'éducation inclusive !

Madame Charline Avenel, **Rectrice de l'Académie de Versailles**, nous a fait l'honneur d'être marraine du Hackathon.

Cet événement était ouvert à toutes les compétences (entreprises, start up, étudiants, enseignants, chercheurs, associations, usagers, personnels INSHEA, etc..) et avait pour objectif de produire des solutions numériques ou des idées de solutions numériques sur la thématique (\*).

## Le Hackathon INSHEA et Microsoft France est terminé !

Un peu plus de 50 participants répartis en 11 équipes ont fourni un travail acharné durant ces 2 journées de Hackathon, avec un jury motivé et très impliqué pour évaluer les projets.

### Les trois équipes gagnantes sont :

1. L'équipe 7 avec une solution sur « Comment permettre aux enseignants de rendre leurs documents plus aisément accessibles ? »
2. L'équipe 9 avec une solution sur « Comment repenser le design de l'espace scolaire pour faciliter l'accessibilité physique et/ou numérique »
3. L'équipe 8 avec une solution sur « Comment offrir aux élèves qui ont des difficultés à se repérer dans un établissement scolaire des solutions pour rendre plus accessibles le repérage spatial et temporel ? »

L'équipe première se verra remettre des **Xbox Series S** ainsi qu'une participation au **colloque d'inauguration de la Chaire Handicap, éducation et numérique** en octobre 2021. Une **vidéo professionnelle** pour chacun des projets des 3 équipes gagnantes sera réalisée en septembre.

[Découvrez les présentations détaillées des projets du Hackathon !](#) [3]

### Les 10 sujets retenus pour ce Hackathon étaient :

1. Comment sensibiliser les enseignants aux besoins éducatifs particuliers de leurs élèves en s'appuyant sur la **réalité virtuelle** ?
2. Comment utiliser la **robotique pédagogique** pour initier les élèves aux bases de la science informatique ?
3. **Mathématique** : Comment rendre plus accessibles les apprentissages des mathématiques, notamment pour des élèves dyscalculiques ou présentant des troubles cognitifs ?
4. **Langage** : Comment améliorer l'apprentissage du langage aux élèves ayant des difficultés de communication ?
5. Comment adapter les textes de **manuels scolaires** à des élèves présentant des troubles cognitifs ?
6. Comment permettre aux **enseignants** de rendre leurs documents plus aisément accessibles ?
7. Comment offrir aux élèves qui ont des difficultés à se repérer dans un établissement scolaire des solutions pour rendre plus accessibles le **repérage spatial et temporel** ?
8. Comment repenser le **design de l'espace scolaire** pour faciliter l'accessibilité physique et/ou numérique
9. Comment **valoriser les compétences spécifiques** développées par les élèves porteurs de handicap ?
10. Comment valoriser les élèves et les acteurs qui agissent en **soutien des élèves en situation de handicap** ?

### Les membres du jury étaient :

- **Dominique Archambault**  
Professeur, Université Paris 8-Vincennes-Saint-Denis  
<https://master-handi.univ-paris8.fr/> [4]
- **Mélissa Arneton**  
Enseignante-chercheuse, Grhapes-INSHEA-UPL

<https://www.inshea.fr/fr/content/melissa-arneton> [5]

- **Edwige Coureau-Falquerho**  
Chargée de veille et de projets à l'Institut Français de l'Éducation - ENS de Lyon  
[www.ife.ens-lyon.fr](http://www.ife.ens-lyon.fr) [6]
- **Pierre-Jean Fave**  
Inspecteur conseiller technique éducation inclusive ASH auprès de madame la rectrice,  
Rectorat de Dijon,  
<http://ecole-inclusive.sd.ac-dijon.fr/> [7]
- **Marie-Hélène Ferrand**  
Enseignante, coordinatrice de l'Orna (Observatoire des Ressources Numériques Adaptées) à  
l'INSHEA  
<https://www.inshea.fr/fr/content/orna> [8]
- **Philippe Garnier**  
Maître de conférences, Grhapes, INSHEA  
<https://www.inshea.fr/fr/content/philippe-garnier> [9]
- **Caroline Lemoine**  
Déléguée Générale, La Handitech  
[www.lahanditech.fr](http://www.lahanditech.fr) [10]
- **Mathieu Muratet**  
Maître de conférence à l'INSHEA, Membre de l'équipe MOCAH du LIP6 (Sorbonne Université,  
CNRS)  
<https://webia.lip6.fr/~muratetm> [11]
- **Patrice Renaud**  
Chef de projet numérique et École inclusive.  
Bureau de l'accompagnement des politiques publiques numériques pour l'éducation et de la  
formation (TN1).
- **Didier Roy**  
Chercheur Inria équipe Flowers Inria (Institut national de recherche en sciences et  
technologies du numérique)  
Chercheur associé LEARN Center EPFL (École Polytechnique Fédérale de Lausanne)  
[www.dproy.com](http://www.dproy.com) [12]
- **Philippe Trotin**  
Directeur Inclusion et Accessibilité Numérique, Microsoft France  
[www.microsoft.fr/accessibilite](http://www.microsoft.fr/accessibilite) [13]
- **Audrey Zolghadr-Elyséei**  
Directrice des Solutions Numériques pour l'Enseignement Primaire et Secondaire, Microsoft  
France  
[www.microsoft.fr/education](http://www.microsoft.fr/education) [14]

**Pour toute question merci d'envoyer un mail à [hackathon@inshea.fr](mailto:hackathon@inshea.fr) [15]**

---

*\* Tous les projets issus du hackathon seront publiés sous licence libre et partagés dans un format ouvert afin d'être communs à tous et de promouvoir la science ouverte.*

*Le code source des applications créées à l'issue du hackathon sera placé sous Licence publique de l'Union européenne (EUPL) tandis que les autres productions (design, textes, images...) élaborées par les participants durant le hackathon seront placées sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA.*

*Les participants s'engagent à ce que tout contenu (code source, images, design, prototype) utilisé*

---

*dans le cadre des travaux du hackathon respecte les droits des tiers et soit placé sous une licence compatible avec les licences libres utilisées dans ce même cadre.  
Ils s'engagent également à n'utiliser dans le cadre du hackathon que des outils dont l'usage dans ce cadre est licite.*

## **Liens**

- [1] <https://inshea.fr/fr/colloque-chaire-hen>
- [2] <https://inshea.fr/fr/content/orna-observatoire-des-ressources-numeriques-adaptees>
- [3] <https://www.inshea.fr/fr/hackathon-les-10-projets-devoiles>
- [4] <https://master-handi.univ-paris8.fr/>
- [5] <https://www.inshea.fr/fr/content/m%C3%A9lissa-arneton>
- [6] <http://www.ife.ens-lyon.fr>
- [7] <http://ecole-inclusive.sd.ac-dijon.fr/>
- [8] <https://www.inshea.fr/fr/content/orna-observatoire-des-ressources-numeriques-adaptees>
- [9] <https://www.inshea.fr/fr/content/philippe-garnier>
- [10] <http://www.lahanditech.fr>
- [11] <https://webia.lip6.fr/~muratetm>
- [12] <http://www.dproy.com>
- [13] <http://aka.ms/accessibilite>
- [14] <http://www.microsoft.fr/education>
- [15] <mailto:hackathon@inshea.fr>